
DONKEY KONG
René PIERRE



# DONKEY KONG

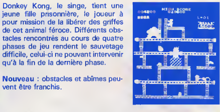


## une nouvelle idée de jeu



Donkey Kong, le singe, tient une jeune fille prisonnière, le joueur à pour mission de la libérer des griffes de cet animal féroce. Différents obstacles rencontrés au cours de quatre phases de jeu rendent le sauvetage difficile, celui-ci ne pouvant intervenir qu'à la fin de la dernière phase.

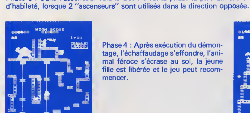
**Nouveau** : obstacles et abîmes peuvent être franchis.



Phase 1 : Course de vitesse avec le singe géant..
Le joueur atteint-il la plate-forme supérieure ou le singe le fait-il échouer par suite des nombreux obstacles ?

Phase 2 : Des "bandes transporteuses" modifient sans cesse le sens de déplacement et irrite le joueur.

Phase 3 : Dans l'ascenseur vers le but ? c'est la phase la plus difficile et qui demande le plus d'habileté, lorsque 2 "ascenseurs" sont utilisés dans la direction opposée.



Phase 4 : Après exécution du démontage, l'échaffaudage s'effondre, l'animal féroce s'écrase au sol, la jeune fille est libérée et le jeu peut recommencer.



Voici la réaction aux attaques contre les jeux de lutte :
Tension et divertissement, mais sans tirer.

**Livrable en tant que meuble, compact et table cocktail dans la qualité éprouvée René Pierre.**



**renē pierre s.a.**
B.P. 338
71107 CHALON-SUR-SAONE
☎ (85) 46.55.45
Télex : Pierjeu 800 524 F